Министерство образования и науки РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Ижевский государственный технический университет

имени М.Т. Калашникова»

(ФГБОУ ВО «ИжГТУ имени М.Т. Калашникова»)

Лабораторная работа

по дисциплине: "Управление программными проектами"

на тему: "Разработка концепции проекта"

Выполнили:

студент гр. Б05-191-1 Литвинов А.А.  
 студент гр. Б05-191-2 Дрокин В.В.

Проверил: Еланцев М. О.

Оценка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ижевск, 2021

Kami

Kami – это сайт для продажи ПО для видеоигры, которое расширяет возможности игрока, позволяет ему общаться с другими пользователями ПО.  
  
Цель сайта: продажа ПО.  
  
  
Аналитический обзор.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| характеристика | freeqn | spirthack | X1 | nixware | kami |
| 1. Доступность сайта 24/7 | + | + | + | + | + |
| 2. Чат | + | - | - | - | + |
| 3. Адаптивный дизайн | + | + | + | + | + |
| 4. Форма обратной связи | + | + | - | + | + |
| 5. Личный кабинет пользователя | + | + | + | + | + |
| 6. Защита сайта от ddos атак | + | + | + | + | + |
| 7. Форма выбора языка | - | + | + | + | + |
| 8. Поиск по сайту | - | - | + | - | - |
| 9.Раздел “о нас” | + | + | - | - | - |
| 10. Навигационная панель | + | + | - | - | + |
| 11. Ссылки на vk, telegram, discord, почту и.т.д | + | + | + | + | + |

Результаты проекта – результатом будет служить веб сайт со следующими функциональными требованиями:  
1. Наличие чата.  
2. Наличие адаптивного дизайна.  
3. Наличие главной страницы.  
4. Наличие кабинета пользователя.  
5. Наличие header, footer, и контент части сайта.  
6. Наличие навигации по сайту.  
7. Наличие страницы покупки ПО.  
8. Ссылки на discord, telegram и vk.  
9. Описание функционала ПО.  
10. Формы входа и регистрации.  
11. Значок “администратора”.  
12. Инструкция по загрузке и настройке ПО.  
13.   
  
  
Допущения и ограничения:   
1. Для доступа к сайту необходимо интернет соединение.  
2. Посетители сайта заинтересованы в оплате товаров электронными методами.  
3. Часть контента веб-сайта доступна только после регистрации.  
4.

1. С кем мы строим эмпатию.  
 Школьник лет 13-15 лет. Мужской пол. Либо люди за 30 лет. Их досуг часто составляют игры. Их роль быть потребителем проекта.  
  
2. Что им нужно сделать.   
Типичный юзер хочет, чтобы все было сделано за него с минимильными финансовыми вложениями. Решение о покупке. Я пойму, что у них все получилось если они ничего не напишут в тех поддержку. Или напишут, что все хорошо. Или проверю это программно по активному времени.  
  
3. Что они видят?  
Они видят бесплатные программы. На рынке они видят другие проекты (более дешевые или более дорогие) Они видят наш дизайн. Чаще всего новые юзеры любят дизайн, а постоянные юзеры сидят из-за хорошего функционала программы.  
  
4. Что они говорят?  
Чаще всего это критика продукта. Чаще всего это будет негативная субъективная критика без каких либо аргументов.  
  
5. Что они делают?  
Покупают продукт конкурентов. Чередуют их. Или покупают несколько.   
  
6. Что они слышат от других людей?  
Сарафанное радио о других продуктах. Хвастаются преимуществами других продуктов. Хвалят визуальную часть сайтов проектов.  
  
7. Что они думают и чувствуют?  
Страхи  
Засмеют за пользование этим продуктом. Или что их забанят. Потеряют ресурсы. Быть обманутым.   
  
Выгода  
Дать им возможность быть не забаненными. Т.е. избавить их от одного из 2х страхов. Дать им красивый приятный сайт.